

IRON LORD



UBI SOFT

Entertainment Software

IRON LORD

Le soleil avait disparu de l'horizon depuis un certain temps. Un vent glacial et persistant faisait évoluer des nappes de brouillard qui s'enroulaient lourdement autour du château. Derrière la herse baissée, un garde emmitouflé dans une cape se chauffait près d'un brasero, luttant contre le froid et la fatigue. Depuis la tombée de la nuit, immobile, transi... il scrutait vainement les ténèbres aidé de temps à autre par un faible rayon de lune. Son tour de garde touchait à sa fin et il songeait avec réconfort à la tiédeur des chambres.

Soudain la nuit sembla s'obscurcir davantage comme si une ombre gigantesque venait de masquer la lune accentuant ainsi l'aspect menaçant du brouillard. Malgré lui, le garde frissonna, se persuadant que s'était dû au froid et serra plus fortement sa lance... c'est alors qu'il remarqua la forme humaine qui se tenait immobile de l'autre côté de la herse. Le garde sursauta réprimant un cri de surprise. En effet bien que le brouillard assourdisse les bruits, il était impossible à un homme d'arriver jusqu'à la herse sans que le bruit de ses pas sur le sol caillouteux ne le trahisse bien avant sa venue...

"Qui va là ?" demanda la sentinelle d'une voix forte mais peu assurée.

- "Je suis un voyageur qui désire voir ton seigneur..." répondit l'inconnu. Ce dernier parlait avec aisance, une pointe d'autorité perçant dans sa voix grave.

- "Mais qui es-tu donc pour vouloir déranger le Seigneur aussi tardivement ?" demanda le garde tout en s'approchant une lanterne à la main.

L'étranger toujours immobile fut éclairé par un halo brumeux. Il était habillé de façon très élégante, à la mode des pays lointains et contrairement aux autres étrangers souvent vêtus de couleurs vives, ses vêtements étaient sombres et une grande cape lui recouvrait les épaules.

- "Je suis ZOLFAHR", répondit-il froidement et "sache que je suis le frère de ton maître".

Bien qu'il fût sceptique et méfiant, le garde n'en laissa rien paraître car il y avait quelque chose d'étrange dans la détermination de ce visiteur nocturne. Le garde se saisit d'une trompe accrochée au mur et en tira trois notes brèves. Peu de temps plus tard, un bruit de pas frappant le pavé résonna au loin. Un homme à la corpulence massive et portant l'insigne de capitaine de la garde apparut. Il n'était plus très jeune mais de multiples cicatrices et un visage buriné par le temps témoignaient de ses participations à de multiples batailles. Le capitaine, prénommé MALTHOM, était l'un des plus anciens guerriers du royaume. Il s'était illustré au cours de maintes batailles et campagnes. Son habileté et sa loyauté l'avait promu au rang d'ami et de confident de la famille seigneuriale.

- "Ça par exemple !" s'exclama-t-il avant que le garde n'ait eu le temps de s'expliquer, "Seigneur ZOLFAHR, vous ici ?"

- "Je suis heureux de rencontrer quelqu'un qui me reconnaisse" répondit ZOLFAHR. "Je me souviens également de toi MALTHOM, tu n'as pas changé".

- "Cela remonte pourtant à si loin", ajouta MALTHOM songeur puis, s'adressant à la sentinelle, il lui dit "ne fais pas attendre notre hôte, ouvre lui vite".

Pendant que MALTHOM et ZOLFAHR cheminaient à travers un dédale de cours, de couloirs et de galeries menant aux appartements seigneuriaux, ce dernier se remémorait le passé. ZOLFAHR était légèrement plus jeune que TIBOR, l'actuel maître du château. Il avait toujours souffert de sa position de cadet et vivait renfermé sur lui même recherchant la solitude alors que TIBOR était un garçon loquace et gracieux. Son comportement lui avait d'ailleurs valu le surnom de "TENEBREUX". Un jour, ZOLFAHR fut mêlé à une sombre histoire de complot visant à déposséder son frère du royaume. La tentative ayant échoué, il avait été contraint de quitter au plus vite le pays et depuis, plus personne n'avait entendu parler de lui.

Après s'être fait annoncer, les deux hommes pénétrèrent dans les appartements seigneuriaux. Le Seigneur TIBOR informé de leur arrivée par le poste de garde les attendait impatiemment.

"Mon frère, ta visite me réchauffe le coeur cela fait si longtemps que je n'ai pas eu de tes nouvelles. Viens, installe-toi et raconte-moi tout, je vais faire venir de quoi te restaurer..."

TIBOR n'avait jamais cru aux histoires concernant son frère et de toute façon, il lui aurait, après tant d'années, pardonné ses péchés de jeunesse.

Il fit dresser copieusement une table en l'honneur de son frère.

- "Enfin, te revoilà au pays. Mais où étais-tu resté pendant tout ce temps ?" demanda TIBOR tout en observant son frère qui dégustait calmement les différents plats proposés. TIBOR était intrigué par l'attitude distante de son frère qui agissait comme si tout ce qui l'entourait ne le concernait pas, comme s'il n'était plus de ce monde.

- "Après mon départ, j'ai beaucoup voyagé. J'ai visité des contrées que jusque là personne n'avait jamais parcourues. J'ai surtout rencontré des hommes très érudits au savoir infini".

- "Tu comptais donc parmi tes amis des savants ?"

- "Des amis ? Non pas à vrai dire. Disons plutôt des professeurs, des maîtres. Actuellement mon propre savoir a de loin dépassé les connaissances de la plupart d'entre eux. Je peux même me vanter de faire partie du Cercle des Puissants... mais passons, tout cela dépasse certainement ton entendement."

L'espace d'un instant, le visage de ZOLFAHR s'était rembruni, une lueur cruelle avait brillé dans ses yeux.

- "En effet", répondit TIBOR, troublé par l'attitude étrange de son frère.

- "Et toi" reprit ZOLFAHR sur un ton plus léger, "qu'es-tu devenu ?"

- "Comme tu peux le constater, je règne toujours sur mon royaume et depuis trois ans, j'ai le plaisir de voir grandir mon fils, le futur héritier du royaume. Hélas, sa mère est décédée en le mettant au monde. Tu le verras plus tard".

- "Oui, d'ailleurs j'aimerais me retirer, le voyage m'a complètement épuisé".

- "Bien sur, je vais te montrer ta chambre. Nous poursuivrons cette conversation demain".

- "Nul n'est jamais trop sûr du lendemain, répliqua ZOLFAHR, un étrange sourire aux lèvres..."

TIBOR venait de se lever et arpentait nerveusement sa chambre de long en large. Il n'arrivait pas à dormir. Depuis l'arrivée de son frère, une étrange atmosphère régnait sur le royaume. TIBOR sortit prendre l'air pour se calmer. Il prit le chemin de ronde pour se rendre aux remparts. Il lui semblait ne pas avoir parfaitement reconnu ZOLFAHR bien que l'enveloppe charnelle soit toujours la même. Il se dégageait maintenant de la personne de ZOLFAHR une aura de puissance contenue. Tout ceci était bien étrange.

Alors qu'il marchait le long des remparts, le visage fouetté par le vent et le froid de la nuit, il aperçut une silhouette à quelques pas de lui. ZOLFAHR se tenait à quelques mètres de lui appuyé aux créneaux, le regard plongé dans le vide.

- "ZOLFAHR que fais-tu là ?"

L'interpellé ne tourna qu'à peine le visage gratifiant son frère d'un regard oblique.

- "Je savais que tu viendrais TIBOR. Les ténèbres ne sont pas destinées au repos mais à l'action."

- ZOLFAHR faisait maintenant face à TIBOR affichant un sourire cruel.

- "Ne t'es-tu jamais demandé, mon cher frère, pourquoi j'étais de retour après tant d'années ?"

Il semblait prêt à éclater de rire. TIBOR restait muet totalement dépassé par la situation.

- "Eh bien sache que je suis ici pour reprendre ce qui aurait dû m'appartenir depuis maintenant longtemps et par la même occasion pour mettre fin à ton règne insignifiant".

- "Que dis-tu là ? Es-tu devenu fou ? Tu ne pourras jam..."

TIBOR n'acheva pas sa phrase, ZOLFAHR avait posé sa main sur la poitrine de son frère et prononça une incantation. Aussitôt, TIBOR devint écarlate, les veines du coup se gonflèrent et il se mit saigner. Suffocant, TIBOR s'écroula. ZOLFAHR ne

put s'empêcher de manifester son contentement et contemplant le visage violacé et sanguinolent de son frère, il se mit à rire sinistrement. ZOLFAHR se retourna vers l'horizon qu'il contempla longuement. Il entama alors avec une voix venue d'outre tombe une nouvelle incantation. Le ciel s'obscurcit davantage tandis que de gros nuages noirs s'amoncelaient au-dessus du château. Le vent faisait battre la cape de ZOLFAHR. Un éclair déchira le ciel et un arbre se fracassa contre le sol sous l'effet de la foudre. Soudain des battements d'ailes se firent entendre, un groupe de créatures ailées se dirigeait vers ZOLFAHR. Leurs ailes étaient constituées de membranes reliées à leurs longs membres décharnés. De redoutables griffes luisaient sous la faible clarté de la nuit. Leurs yeux rouges comme des braises incandescentes éclairaient leurs faces monstrueuses mi-animales, mi-démoniaques. Leurs longs corps sans poil se terminaient par une queue munie d'une pointe écailleuse. Et cela n'était rien comparé à la double rangée de dents pointues saillant de leur bouche baveuse et entrouverte. Les créatures se posèrent sur les créneaux observant celui qui les avait appelées. ZOLFAHR s'adressa alors à elles dans un langage chuintant.

À l'extérieur des remparts, on pouvait maintenant entendre des raclements, des cliquetis et des grognements.

Les sentinelles commençaient à être intriguées par ces bruits curieux. La lune qui était alors masquée par un sombre nuage ne permettait pas de distinguer quoi que ce soit, mais une écoeurante odeur de pourriture flottait dans l'air. Soudain, les nuages disparurent, baignant le château et la plaine d'une clarté presque irréaliste. C'est alors que les guetteurs virent l'horrible spectacle qui s'offrait à eux : la plaine était occupée par une armée, mais pas n'importe quelle armée... Sous les casques apparaissaient des crânes osseux. Sous les cottes de maille, des carcasses squelettiques soutenaient à peine les chairs en putréfaction de ces spectres revenus à la vie. On pouvait aussi voir des cerbères dont les gueules bavaient et écumaient, ainsi que quelques goules et autres zombies nauséabonds.

Bien que cette armée cauchemardesque fût immobile, semblant attendre un ordre, les gardes horrifiés donnèrent l'alerte en soufflant dans leurs trompes.

Presque au même moment, ZOLFAHR poussa un cri de guerre dans un langage mystique. Les créatures volantes s'élevèrent en poussant des cris stridents, tandis qu'à l'extérieur s'élevait une clameur inhumaine de la troupe chaotique qui annonçait son attaque.

Alors qu'à l'intérieur du château, la garde tirée du lit se mobilisait lentement en se demandant ce qui se passait, les créatures volantes se ruèrent sur le poste de garde qui protégeait la herse. Les deux premières créatures reçurent une volée de flèches et s'effondrèrent foudroyées, mais cela n'arrêta pas les autres qui fondirent sur les gardes terrorisés. L'un d'eux fut emporté dans les airs et lâché 20 mètres plus haut, il s'écrasa en hurlant sur le sol. Un autre garde eut les yeux crevés par un terrible coup de queue dont les pointes l'atteignirent en plein visage. D'autres furent tout simplement égorgés par les puissantes mâchoires des monstres. Bien que quelques créatures furent tuées à leur tour, les gardes du poste furent massacrés jusqu'au dernier. Aussitôt, les monstres manoeuvrèrent la roue pour ouvrir la herse.

Quelques soldats étaient apparus dans la tour du château et décrochaient des flèches, mais il était trop tard, les troupes squelettiques du chaos se ruèrent dans le château. Les soldats, bien que vaillants, comprirent très vite qu'ils étaient perdus. Les flèches n'étaient efficaces que contre les cerbères, le corps à corps était inévitable. Et c'était justement en combat rapproché que les créatures du diable étaient les plus redoutables.

Elles faisaient preuve d'une sauvagerie inouïe. Elles n'hésitaient pas à se sacrifier, remplacées aussitôt par la vague suivante.

Les soldats se replièrent, mais leurs poursuivants avaient déjà investi tout le château, pourchassant les fuyards dans les moindres recoins. Rares furent les portes barricadées qui résistèrent plus de 10 minutes aux assauts ravageurs. Les cerbères se jetaient à la gorge des blessés gémissants. Les créatures volantes avaient jeté des remparts tous les archers qui couvraient leurs camarades.

Cependant, la horde sauvage était trop occupée à massacrer les survivants pour prêter attention à la silhouette qui se glissait vers l'écurie en serrant un paquet contre sa poitrine. MALTHOM franchit la porte de l'écurie l'épée à la main. Celle-ci dégoulinait de sang et quelques fragments de chair pourrie y étaient encore accrochés. Il y eut soudain un grondement et une masse sombre se précipita sur lui. Son mouvement du bras fut si rapide qu'on ne vit que l'éclair de la lame. Le cerbère fut stoppé en plein élan, la lame de MALTHOM l'avait décapité d'un seul coup. Il scella alors son cheval contemplant son fardeau. Le fils de TIBOR dormait paisiblement malgré la bataille. MALTHOM fixa l'enfant contre son torse à l'aide de sa cape, puis il sortit doucement, tenant son cheval par la bride. Il n'avait désormais plus rien à faire ici.

Sur les recoins, ZOLFAHR savourait sa victoire, il ne remarqua même pas les ombres silencieuses qui s'éloignaient du château. Au petit matin, plus aucun garde n'était en vie. L'armée du Mal avait quitté les lieux, ne laissant derrière elle que mort et désolation. ZOLFAHR avait renvoyé ses créatures dans le monde des ténèbres. Tous les cadavres furent brûlés, si bien que personne ne sut réellement ce qui s'était passé. Seul ZOLFAHR était resté comme nouveau maître de la verte contrée.

MALTHOM de son côté chevaucha une bonne partie de la nuit. Il voulait arriver au plus tôt dans la forêt car il savait que rares étaient ceux qui s'y risquaient. La forêt était sombre et peu accueillante. De nombreuses bêtes filaient dans les buissons à leur approche. MALTHOM était inquiet, il lui fallait en effet trouver un abri où se reposer la nuit, mais il ne connaissait pas bien l'endroit. De plus, le petit s'était réveillé, il avait faim et MALTHOM n'avait rien à lui donner. Pourtant, il fut bien vite soulagé car il arriva à une clairière où se dressait une cabane. Il s'approcha doucement, l'épée à la main, et jeta un oeil à la fenêtre. La cabane était occupée par un vieil homme qui semblait cuisiner. MALTHOM s'avança, ouvrit la porte, l'épée dans une main et l'enfant colla craintivement contre ses jambes.

- "Bonjour étrangers, je vous attendais... Inutile de brandir votre épée de la sorte, vous n'avez rien à craindre de moi".

- "Comment pourrais-tu nous attendre puisque je ne savais pas moi-même que je viendrais ?" demanda MALTHOM incrédule.

- "Il y a beaucoup de choses que je sais, noble MALTHOM. Entre et assieds-toi, je vous ai préparé un repas, je devine que vous avez faim."

Pendant qu'ils se restauraient, le vieil homme leur expliqua bien des choses. Il était ermite mais également mage. Il avait vu dans le feu divinatoire l'attaque qui avait anéanti le château. Il avait vu la fuite de MALTHOM et de l'enfant, il les avait donc guidés magiquement jusqu'à lui.

- "ZOLFAHR est un être maléfique très puissant", reprit-il. "Vous avez eu de la chance de vous échapper. Il faut absolument l'éliminer car je sais qu'il a l'intention de faire renaître le chaos. Hélas, même moi, puissant parmi les mages, ne peux rien face à ce démon. Cependant, tout n'est pas perdu, il existe une prophétie selon laquelle une personne de son propre sang pourrait le vaincre. C'est pour cela qu'il a

tué son frère. Heureusement que son fils est encore en vie car ce sera à lui de triompher de ZOLFARH. MALTHOM, tu devras faire de cet enfant un combattant hors pair capable de lever une armée. Seuls des soldats sous son commandement pourront vaincre le chaos. Je ne pourrai hélas pas vous être d'un grand secours car ma vie touche à sa fin et je devrai bientôt choisir une autre enveloppe charnelle pour mon âme. Sachez en tout cas que tous mes vœux de réussite vous accompagnent." Et c'est ainsi qu'ils suivirent les instructions du vieux mage. Pendant des années, MALTHOM enseigna l'art du combat au fils de TIBOR, au plus profond de la forêt...

Bien des années s'étaient écoulées et MALTHOM était aujourd'hui un vieil homme, mais le fils de TIBOR lui, était là pour prendre la relève, c'était à présent un valeureux guerrier qui brûlait de venger son père.

Enfin était venu le jour où l'élève n'eut plus rien à apprendre du maître. Le jeune homme était prêt à affronter ZOLFAHR. Avant de partir, il promit à MALTHOM qu'une fois le traître terrassé et son château récupéré, il y aurait une place pour lui dans sa demeure. Et c'est les larmes aux yeux qu'ils se séparèrent, tel un fils quittant son père.

Arrivé au pied du château, un frisson le parcourut. De la fière demeure familiale il ne restait plus qu'un vieux château abandonné. Il pénétra à l'intérieur, gravit les marches de la plus haute tour, prenant garde aux pierres branlantes qui parfois roulaient sous ses pieds.

De là, il put contempler la verte contrée qui lui revenait de droit. Bien que sans seigneur, la région avait semble-t-il réussi à prospérer. Cependant, il savait que la menace de son oncle était toujours présente. Mais cette fois, ce serait différent, il connaissait son adversaire, et c'était un avantage certain. ZOLFAHR allait connaître un adversaire à sa mesure. L'honneur du jeune homme était en jeu. Il mettrait enfin en pratique ce que MALTHOM lui avait si bien enseigné toutes ces années durant :

“La loi des seigneurs de fer”.

Et maintenant, à vous de jouer...

IRON LORD

AMSTRAD

TABLE DES MATIERES

I- BUT DU JEU.....	11
II - REGLES DU JEU	11
A - L'AVENTURE	11
B - LES PHASES D'ACTION	14
1 - LE TIR A L'ARC	14
2 - LA SALLE DE JEU	15
* BRAS DE FER.....	16
* JEU DE DES	17
3 - LE COMBAT A L'EPEE.....	18
C - COMMENT SAUVEGARDER ET CHARGER UNE PARTIE ...	20
D - LE COMBAT FINAL	20
1 - DEROULEMENT DU COMBAT.....	20
2 - PHASE DE MOUVEMENT.....	21
3 - PHASE DE COMBAT.....	22
E - LE LABYRINTHE.....	22

COMMENT UTILISER IRON LORD SUR AMSTRAD ?

I) INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT :

IRON LORD fonctionne sur les AMSTRAD suivant : AMSTRAD 6128 et AMSTRAD 464, 664 munis d'un lecteur de disque externe.

Pour utiliser IRON LORD, vous avez besoin d'un des AMSTRAD cités ci-dessus ainsi que d'un moniteur couleur.

IRON LORD se joue entièrement au joystick.

MODE DE CHARGEMENT :

- Allumez votre micro-ordinateur.
- Insérez la disquette 1 dans le lecteur.
- Tapez la commande RUN "UBI" puis validez en pressant la touche ENTER.
- Durant le jeu, changez de disque lorsque la demande en est faite.

II) COMMENT JOUER A IRON LORD SUR AMSTRAD ?

Lorsque le jeu débute votre personnage est placé dans son château.

Pour le déplacer d'un endroit à un autre sur la carte, servez-vous du curseur (en forme de flèche).

Placez la flèche, à l'aide du joystick, sur l'endroit où vous voulez aller et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Si rien ne se passe, cela signifie que l'endroit que vous avez choisi n'est pas accessible de là où vous êtes actuellement. Pour aller d'une extrémité à l'autre de la carte, vous serez obligé de vous arrêter aux étapes intermédiaires.

Utilisez le manuel pour comprendre les différentes étapes du jeu (à l'intérieur des villages par exemple).

III) COMMENT CHARGER ET SAUVEGARDER UNE PARTIE ?

La sauvegarde et le chargement d'une partie déjà sauvegardée se font uniquement dans la tour de votre château.

Reportez-vous au chapitre "COMMENT CHARGER OU SAUVEGARDER UNE PARTIE ? du manuel.

I - BUT DU JEU

Vous devez tout d'abord réussir à convaincre la population de s'armer contre les troupes de votre oncle. Puis lorsque la bataille éclatera, il faudra conduire vos armées à la victoire.

Alors seulement les forces du mal retourneront dans les grottes de l'enfer qu'elles n'auraient jamais dû quitter.

II - REGLES DU JEU

A - L'AVENTURE :

-DEPLACEMENTS SUR LA CARTE

Vous débutez le jeu dans votre château. Une vue d'ensemble de la contrée vous permet de visualiser les lieux où vous pouvez vous rendre. Reportez-vous au chapitre 'COMMENT SAUVEGARDER OU CHARGER UNE PARTIE ?' pour obtenir de plus amples renseignements sur le château.



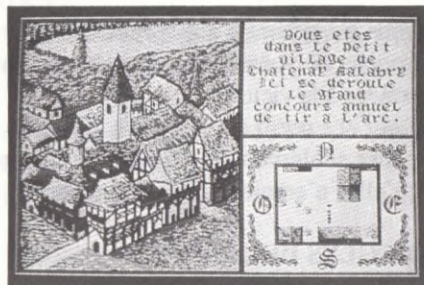
Pour ce faire, positionnez le curseur (en forme de flèche) sur l'endroit où vous souhaitez aller à l'aide de la manette de jeu puis appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Si rien ne se passe, cela signifie que l'endroit que vous avez choisi n'est pas accessible de là où vous êtes actuellement. Il vous faudra alors passer par un ou plusieurs lieux intermédiaires avant d'aboutir à l'endroit souhaité.

Chaque fois que l'écran représentant la contrée apparaît le curseur est positionné là où vous vous trouvez.

-DEPLACEMENTS DANS LES LIEUX

- La fenêtre à gauche représente le lieu où vous vous trouvez actuellement.

- La fenêtre en bas à droite représente le lieu vu de haut. C'est là que vous vous déplacez. 4 directions sont possibles. Elles correspondent aux 4 points cardinaux.



Lorsque vous arrivez, votre personnage se trouve à la sortie du lieu, à côté de sa monture. Quand vous souhaitez repartir, il vous suffit de revenir à côté de votre cheval et d'appuyer sur le bouton de tir de votre joystick.

- La fenêtre en haut à droite vous donne des renseignements sur la localité où vous êtes. Ainsi, si vous êtes perdu ou si vous ne savez que faire, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de tir de votre joystick. Un message apparaîtra décrivant l'endroit et ce que vous pouvez y faire. Pour entrer dans un bâtiment, il suffit de s'en approcher le plus possible et d'appuyer sur le bouton de tir de votre joystick. Si rien ne se passe, c'est une maison sans intérêt et il ne sert à rien de s'y attarder.

-RENCONTRE AVEC LES PERSONNAGES



Lorsque vous rencontrez un personnage, plusieurs options s'offrent à vous. Chaque fois que vous aurez sélectionné une option et que vous voudrez revenir à l'écran principal, il vous suffira de placer le curseur sur l'icône "BIEN" et d'appuyer sur le bouton de tir de votre joystick.

LISTE DES OPTIONS :



INVENTAIRE : Rappel des objets en votre possession. Si vous voulez obtenir un renseignement sur un objet en particulier il vous suffit de cliquer dessus.

EXAMINER : Grâce à cette option, vous serez renseigné sur le personnage qui vous fait face. Attention, certains sont d'humeur changeante et leurs réponses

peuvent varier en fonction de vos faits et gestes.

DISCUTER : Pour dialoguer avec un personnage vous utilisez le menu déroulant de cette option. Les flèches en haut vous permettent de choisir la phrase qui vous intéresse. Quand la phrase affichée correspond à ce que vous voulez dire, mettez le curseur dessus et appuyez sur le bouton de tir du joystick. La réponse du personnage apparaîtra aussitôt après. Lorsque vous l'avez lue et que vous souhaitez repasser au menu du dialogue, positionnez le curseur sur l'icône "BIEN" et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

ACHETER : Cette option est surtout utile chez les commerçants. Si vous désirez acheter quelque chose, il vous suffit de faire votre choix dans la liste qui vous est proposée. Lorsque vous achetez quelque chose, la valeur de l'objet est aussitôt déduite de votre bourse.

DONNER : Très utile pour le troc avec un autre personnage.

EN POCHE : Rappel du nombre de pièces d'or en votre possession.

EXIT : Pour mettre un terme à votre entrevue avec un personnage.

B - LES PHASES D'ACTION

1 - LA COMPETITION DE TIR A L'ARC

Pour commencer cette épreuve, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

Cette compétition sert à prouver votre adresse. L'épreuve se déroule en trois parties : deux manches éliminatoires servant à la qualification puis une phase finale décisive.

Chaque manche comprend sept séries de tirs. Chaque série de tirs se décompose à son tour en quatre essais par cible.

Si vous quittez l'épreuve en cours, vous ne serez pas obligé de la recommencer au début (par exemple : vous n'aurez pas à reprendre la première manche si vous vous y êtes qualifié précédemment).

Une manche se termine quand vous avez atteint le nombre de points requis. Seule votre réussite vous permettra de continuer l'épreuve et d'éventuellement gagner la coupe.

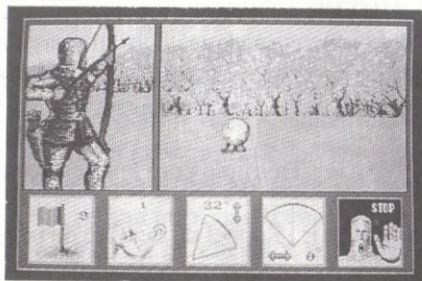
DESCRIPTION DES ICONES :

Toutes les commandes se font via les icônes du bas. La fenêtre à gauche représente votre personnage. La fenêtre de droite représente la vue que vous avez de la cible.

- L'icône avec le drapeau, vous permet de connaître la force et la direction du vent.

- Celle avec le bras, permet de régler la force avec laquelle vous allez envoyer votre flèche.

- La troisième icône en partant de la gauche permet de sélectionner la hauteur de votre tir.



Placez le curseur sur l'une des extrémités de la flèche, appuyez sur le bouton de tir pour augmenter ou diminuer la hauteur de votre tir. Lorsque vous pensez avoir atteint la hauteur idéale, relâchez le bouton.

- La quatrième icône en partant de la gauche sert à choisir l'angle de tir par rapport à la cible.

Placez le curseur sur l'une des extrémités de la flèche, appuyez sur le bouton de tir pour augmenter ou diminuer l'angle de votre tir. Lorsque vous pensez avoir atteint le bon angle, relâchez le bouton.

- L'icône 'STOP' enfin vous permet de quitter l'épreuve à tout moment.

DESCRIPTION D'UN TIR :

Après avoir choisi les angles verticaux et horizontaux, positionnez le curseur sur l'icône indiquant la force de votre tir et maintenez appuyé le bouton de tir de votre joystick. Le chiffre indiquant la force du tir va alors augmenter. Quand la force vous paraît être la bonne, relâchez le bouton de tir de votre joystick.

La flèche partira alors. Si la cible est touchée, une vue en gros plan vous permet de juger votre tir pour faire mieux la fois d'après. Si le tir est raté, une vue de haut vous permet de voir votre erreur, vous pouvez ainsi corriger le tir en conséquence.

2 -LA SALLE DE JEU



La salle de jeu est toujours très fréquentée. Certains viennent ici pour s'enrichir en participant aux jeux de hasard. D'autres sont surtout présents pour assister aux affrontements des champions de bras de fer. D'autres part, c'est aussi un lieu où l'on trouve de l'alcool.

Votre sélection se fait **directement** sur l'écran de jeu en positionnant le curseur et en appuyant **ensuite** sur le bouton de tir de votre joystick pour confirmer votre choix.

Pour participer au bras de fer, il suffit de mettre le curseur sur les deux personnages qui s'affrontent à gauche de l'écran. Pour jouer aux dés, sélectionnez le personnage qui lance les dés à droite de l'écran. Pour vous désaltérer, choisissez la servante au milieu de l'écran.

Si jamais vous désirez quitter la salle de jeu, mettez le curseur sur la fenêtre de texte en bas de l'écran et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick.

* DESCRIPTION DU BRAS DE FER

Pour gagner, il vous faudra vaincre neuf adversaires.

Cette épreuve vous permet de prouver votre force et votre résistance.

L'écran de jeu se divise en plusieurs parties :

L'écran principal en haut à gauche vous montre de dos, vous êtes assis face à votre adversaire.



Les colonnes de gauche représentent votre indicateur de force, il est surmonté de votre écusson. La colonne de droite concerne votre adversaire. Elles vous permettent, durant l'épreuve de juger la différence de force et de résistance qui vous sépare de votre adversaire.

L'icône en bas à gauche sert à faire démarrer l'épreuve. Quand vous êtes prêt, sélectionnez cette icône avec le curseur.

L'icône suivante vous donne des renseignements sur l'adversaire en présence. Il est préférable de connaître le point faible de chacun des champions avant de les affronter.

Enfin, la dernière icône à droite vous permet d'abandonner l'épreuve.

Le principe de jeu est relativement simple. Il faut augmenter son indicateur de force en agitant le joystick de gauche à droite et de droite à gauche, le plus vite possible et de façon régulière.

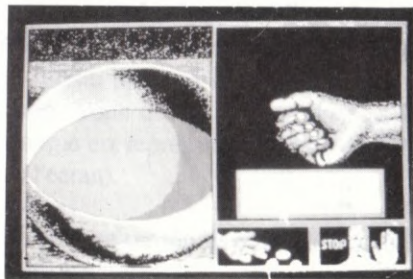
Seul votre bras vous permettra de vaincre (musclation garantie !).

* DESCRIPTION DU JEU DE DES

Cette épreuve peut vous permettre de vous enrichir facilement. Ce jeu, se joue avec deux dés, à deux joueurs. Pour gagner il faut que le résultat des deux dés lancés soit égal à sept. Si jamais le résultat est inférieur, la somme est mise dans le pot. Si le résultat est supérieur, vous ne gagnez pas mais vous gardez la somme de votre pari. Enfin avec un résultat de sept, vous gagnez la somme que contient le pot. S'il arrivait que les joueurs aient tous deux un résultat égal à sept, le coup devrait être rejoué.

PRINCIPE DU JEU

L'écran de jeu se compose de différentes fenêtres qui sont :



A gauche de l'écran, la piste de jeu où sont jetés les dés.

En haut à droite, votre main, prête à lancer les dés.

En bas deux icônes; la première permet de connaître la valeur du pot et l'argent qu'il vous reste en main, la seconde sert à quitter le jeu à

tout moment.

Pour commencer, positionnez le curseur sur la main de votre joueur et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Une fenêtre apparaît. C'est dans cette fenêtre que vous allez choisir le montant de votre pari. Ce choix se

fait en augmentant ou en diminuant la somme affichée. Pour ce faire, vous utiliserez le curseur en le positionnant sur une extrémité ou l'autre de la double flèche et en laissant le bouton de tir de votre joystick enfoncé jusqu'à obtenir la somme que vous voulez parier. Pour confirmer votre choix, placez le curseur sur la main située à gauche de la fenêtre et appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Votre adversaire fera toujours le même choix que vous.

Vous allez maintenant voir la main de votre joueur secouer les dés. Pour les lancer, appuyez sur le bouton de tir de votre joystick. Les dés tombent sur la piste et vous pouvez lire le résultat directement. Une fenêtre apparaît en haut à droite. Elle vous indique le résultat de votre adversaire.

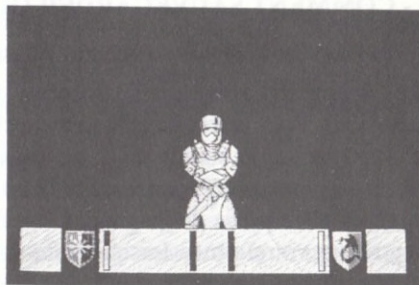
Si vous êtes chanceux, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes. Mais attention à ne pas vous ruiner.

3 - LE COMBAT A L'EPEE

Cela n'arrive que si un assassin vous agresse à la sortie d'une ville. Les assassins sont des émissaires de votre oncle et ils sont prêts à tout pour se débarrasser de vous. Les seules issues possibles de ce combat sont la victoire ou la mort.

LE JEU

Le principe du combat à l'épée est basé sur votre rapidité. A gauche de l'écran, vous pouvez voir les informations vous concernant. La barre la plus à gauche correspond à votre niveau d'énergie. Lorsque celle-ci est à zéro, vous êtes mort.



Les deux barres se trouvant au centre de l'écran représentent le combat en temps réel. La barre se trouvant sur la gauche vous concerne, celle se trouvant sur la droite concerne l'assassin.

Pour combattre, il suffit de bouger la manette vers la droite puis vers la gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que celle-ci arrive à son niveau maximum. Si vous parvenez à ce résultat avant l'assassin, vous avez donné un coup. Si l'assassin arrive à son niveau maximum avant vous, alors vous prenez un coup. Vous devez répéter cette action tant que l'assassin est vivant (son énergie est représentée à l'aide de la barre de niveau se trouvant sur la droite de l'écran).

Ce duel se terminera par la mort de l'un des deux combattants. Tachez d'en sortir vainqueur.

C - COMMENT SAUVEGARDER OU RECHARGER UNE PARTIE ?

Vous ne pouvez accéder à cette option que dans un seul lieu : le Château.

Le Château est votre quartier général. C'est là que vous prendrez vos grandes décisions. Pour entrer dans la tour du château, placez-vous à l'ouest de celle-ci et appuyez sur le bouton de tir du joystick. Lorsque vous vous trouvez en haut de la tour centrale, vous avez accès à un menu. D'une part, pour sauver ou charger votre partie de jeu, mais c'est là aussi que vous prendrez l'initiative de regrouper votre armée lorsque vous la jugerez assez forte pour combattre les armées de votre oncle.

Pour faire votre choix, il suffit de sélectionner l'option voulue à l'aide du curseur.

D - LE COMBAT FINAL

Le combat final est l'aboutissement de votre mission. Vous pourrez y accéder dès que vous posséderez au moins une troupe de soldats. Mais attention ! Plus vous obtiendrez de troupes, plus vos chances de vaincre seront grandes.

Pour lever votre armée, vous devrez vous rendre dans la tour centrale du château.

Vous choisirez votre option dans le menu qui sert aussi à la sauvegarde de vos parties. Mais cette fois sélectionnez l'option "LEVER UNE ARMEE".

Si vos troupes sont disponibles vous les verrez quelques temps après sur le champ de bataille, prêts à combattre les hordes ennemies.

1 - DEROULEMENT DU JEU

Votre armée se trouve en bas, au sud de la plaine. L'ennemi est au nord.

Il n'y a pas beaucoup d'issues; c'est la victoire ou la mort.

Le jeu se déroule en deux phases qui se répéteront jusqu'à la victoire de l'une ou l'autre armée (une phase de mouvement et une phase de combat).

Servez-vous du curseur pour faire votre choix directement sur les troupes de soldats.

Si vous positionnez le curseur sur l'étendard de l'une de vos troupes et si vous appuyez sur le bouton de tir du joystick, un graphique apparaît en haut à droite de l'écran donnant la force actuelle et le moral de la troupe. Vous pouvez d'ailleurs avoir des renseignements sur l'ennemi de la même façon.

2 - PHASE DE MOUVEMENTS

Si vous avez positionné votre joystick sur l'une de vos armées, vous verrez en haut à gauche de l'écran les déplacements possibles de votre armée. Si vous désirez déplacer votre armée, choisissez la direction voulue en cliquant sur celle-ci. Vous pouvez répéter cette opération pour chacune de vos armées. Pour valider toutes vos actions cliquez sur le message "PAGE SUIVANTE" à l'aide de votre joystick. Vous verrez alors vos armées se déplacer suivant vos instructions. Si vous désirez modifier les déplacements de vos armées, refaite l'opération ci-dessus. Dans le cas contraire, valider en cliquant sur le message "PAGE SUIVANTE".

Vous pourrez remarquer que le fait de déplacer vos troupes fatigue les soldats. Aussi, plutôt que de faire charger une unité, prenez le temps de répartir vos mouvements.

3 - PHASE DE COMBAT

Lorsque deux troupes ennemies sont adjacentes, elles sont prêtes à combattre. Pour que l'affrontement commence, elles doivent foncer l'une sur l'autre. Ainsi, si c'est à vous de vous déplacer et si vous voulez attaquer une unité ennemie, effectuez le déplacement de façon à ce que vos soldats foncez vers l'ennemi.

Il est important de savoir que vous pouvez augmenter vos chances de vaincre en vous battant à plusieurs unités contre une. Pour ce faire, il faudra amener une ou plusieurs troupes voisines dans la mêlée de combat. Mais ceci n'est possible que si c'est à vous de vous déplacer.

Prenez garde à ne pas vous faire encercler, ni à trop espacer vos différentes unités.

Avec une bonne dose de réflexion et de stratégie vous devriez pouvoir venir à bout de cette armée maléfique.

E - LE LABYRINTHE :

Un autre défi vous attend : affronter les forces maléfiques de votre oncle dans un labyrinthe.

DEROULEMENT DU JEU :

Le labyrinthe est vu de dessus. Vous déplacez votre personnage à l'aide du joystick.

Pour vous en échapper, vous devez trouver les sorties des six niveaux constituant ce labyrinthe. Ces sorties sont représentées par des flèches :



Retour au labyrinthe précédent



Passage au labyrinthe suivant

Une barre indiquant votre énergie est affichée en permanence : cette énergie diminue régulièrement avec le temps.

PHASE D'ARCADE :

Entre chaque niveau du labyrinthe, vous devez prouver votre adresse dans une scène d'arcade.

Attention, vous devez :

- éviter d'être touché par les gouttes d'acide lancées par des monstres volants, quitte à perdre de l'énergie (même barre que celle du labyrinthe).
- Tuer tous ces monstres, afin d'accéder au niveau supérieur du labyrinthe.

A VOUS MAINTENANT DE PROUVER VOTRE COURAGE ET VOTRE ADRESSE !!!

N'OUBLIEZ PAS QUE LE SORT DE VOTRE PEUPLE EST ENTRE VOS MAINS.

IRON LORD

